

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKATIF *CLOCKWISE ACCOUNTING* DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI TERHADAP HASIL BELAJAR**

**Suprpti**

**Pembimbing: Dr. Heni Mulyani, M.Pd., / Arvian Triantoro, S.Pd, M.Si.,**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berawal dari sebuah fenomena rendahnya hasil belajar peserta didik di SMK Praja Utama Sribhawono kelas X Akuntansi pada mata pelajaran akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen X Akuntansi 1 yang diberi perlakuan menggunakan media *game* edukatif *clockwise accounting* dengan kelas kontrol X Akuntansi 2 yang tidak diberi perlakuan pada mata pelajaran akuntansi di SMK Praja Utama Sribhawono. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*), dengan bentuk desain penelitian *non-equivalent group design*. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi. Teknik pengumpulan data untuk hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan tes dalam bentuk soal uraian yang diberikan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Teknik pengolahan data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,51 > 1,991$ ) pada taraf nyata ( $\alpha = 0,05$ ), artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya pengaruh dari penggunaan media *game* edukatif *clockwise accounting* yang membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, hal ini dapat dilihat dari rata-rata *N-gain* untuk kelas eksperimen sebesar 0,59 dan kelas kontrol sebesar 0,44. Nilai rata-rata *N-gain* kedua kelas tersebut termasuk ke dalam kategori sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ). Nilai *N-gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Kata Kunci:** Penggunaan Media Game Edukatif *Clockwise Accounting*, Hasil Belajar.

# **THE EFFECT OF USAGE CLOCKWISE ACCOUNTING EDUCATIONAL GAME IN ACCOUNTING LEARNING TO LEARNING RESULT**

**Suprapti**

**Counsellor: Dr. Heni Mulyani, M.Pd., / Arvian Triantoro, S.Pd, M.Si.,**

## **ABSTRACT**

*This research based from the phenomenon of learning result of students in Praja Utama Sribhawono class X Accounting in accounting subjects can be said still low. The purpose of this research is to know the difference of learning result between the experimental class X Accounting 1 that using clockwise accounting educational game with control class X Accounting 2 that not using it in accounting subject in SMK Praja Utama Sribhawono. The method used is an experimental method with quasi-experimental designs, non-equivalent group design. The population and sample in this research is all of students at class X Accounting. The data collection technique for student learning result obtained by giving the test in the form essay test given about twice that pretest and posttest. Data processing techniques using normality test, homogeneity and hypothesis testing t-test. Based on the research results, obtained  $t_{count} > t_{table}$  ( $2.51 > 1.991$ ) on the real level ( $\alpha = 0.05$ ), meaning that there is a difference in student learning result experimental class and control class. This difference is caused by the effect of usage accounting clockwise educational game that make learning more effective, it can be showed from the average N-gain for the experimental class by 0.59 and control class by 0.44. The average value of the N-gain both classes included into the medium category ( $0.30 \leq g < 0.70$ ). N-gain values of experiment class higher than control class, it is showed that the learning process in the experimental class is more effective.*

**Keywords** : Usage Clockwise Accounting Educational Game, Learning Result